

AMIGA CD³²™

Commodore

WILDOQUEST
II
Legacy of
SODASII



COMPACT
disc

GREENGLASS



Presents

The Legacy of Sorasil

Original Code by **Kevin Dudley**

Additional Code & Front End by **Mike Hart**

Graphics by **Matt Furniss**

Original Game Design by **Paul Green**

Music by **Chris Adams**, FX and additional music by **Patrick Phelan**

Produced by **Tony Casson**

Manual by **Steve McKeivitt**, **Kia MacMahon** and **Martin Calpin**

Voices by **Malchick Nostra**, **Margaret Stewart**, **Les Spink**, **Paul Green**

Illustrations by **Alan Batson**

Level Construction by **Simon Short**

Tested by **Lee Campbell**, **Tony Howe**, **Rob Millington** and **Simon Short**




The Runes of The Guilds of Magic

A
B
C
D
E
G
H
I
J
K


ᚠ
ᚢ
ᚦ
ᚨ
ᚫ
ᚭ
ᚯ
ᚱ
ᚴ
ᚷ

L
M
O
Q
R
T
U
V
Y
Z

ᚹ
ᚺ
ᚽ
ᚿ
ᛀ
ᛂ
ᛄ
ᛆ
ᛈ
ᛊ



The Legacy Of Sorasil



The Legacy Of Sorasil is an epic fantasy adventure with nine fantastic scenarios to challenge even the most experienced gamer. The scenarios in Sorasil are not separate adventures, but all part of a single campaign with one over riding objective: to free the lands of Rhia from the grip of evil.

To do this you will need to assemble a party of four heroes and take them through the campaign world braving the challenges that await you. There are monsters with special abilities and deadly puzzles and traps that will test your parties' skills to the full.

As you progress through the adventures your characters will gain in experience and power. Which is important, because each adventure is progressively more difficult (as you would expect!)

The gameplay in Sorasil is not confined to dismal dungeons. There are a multitude of different locations, enchanted forests, mystic temples and strange castles. A host of evil creatures and perils must be overcome, along with puzzles and traps to test your mental and physical abilities to the full. Don't hesitate too long; **THEY** are waiting for you!

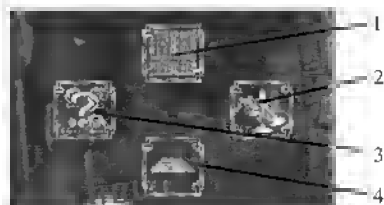
GETTING STARTED

Turn your CD32 off. Open the lid and insert the Legacy of Sorasil CD, keeping the printed side face up. Close the lid and turn your CD32 on. Legacy of Sorasil will now begin to load. Please ensure that your Legacy of Sorasil CD is kept free from dust and is handled carefully to avoid scratching.

WARNING DO NOT PLAY TRACK 1 OF THE GAME CD ON ANY AUDIO CD PLAYER.

MAIN OPTION SCREEN

There are four options, represented by an icon. these are explained in detail below. To select an option use the D-Pad to move between the boxes, press the Red button to select.



1. Map Screen/Play Game
2. Character Modification Screen
3. Character Selection Screen
4. Load/Save Screen

At any point in the game you can choose if you want to use the automatic toggle feature for D-Pad, simply press the green button and go to the top left of the screen and press the red button. You will be presented with a drop down menu in which you can choose to turn on or off the following items:- Music, Sound Fx, Snap and Main. Press the red button on Main to return to the game.

Note: That you can use the D-Pad or a Mouse to control the gameplay in The Legacy of Sorasil but you can only use one control method at a time. Please ensure you only have the D-Pad or Mouse (not both) plugged in when starting the game.



CHARACTER SELECTION SCREEN

This screen allows you to select up to four characters to undertake your quest. You can choose any four characters you wish.

To select a character use the D-Pad to choose a door and press the red button to open it. The character currently selected will appear in the door space. Use the arrows on the bottom of the doorways to toggle through the eight characters available. Use Red button to close the door. The order in which the characters appear in the doorways will determine the order of movement in the game. For example if the Barbarian appears in the second doorway from the left, he will be the second character to move during the game: if the Paladin is in the first doorway he will move first in the game.

It is therefore possible to have any combination of characters moving in any order.

You do not need to choose four characters if you do not wish to, but the scenarios are designed for 4 and even then you will need a good combination of brute force and magic to succeed. The fewer characters you select, the more difficult the scenario. Choose your party of heroes wisely. To help you select, a description of each character and their traits follows. Exit by pressing the red button on the arrow stone at the foot of the page.

CHARACTERS AND TRAITS

The abilities printed below are the defaults but you can alter some of these attributes in the character generation section.

Angor: The Barbarian

Strength: 8 Body: 8 Attack: 7 Defence: 7 Perception: 4 Mind: 2 Move: 10

Oakheart: The Ranger

Strength: 5 Body: 6 Attack: 5 Defence: 5 Perception: 10 Mind: 4 Move: 11

Haxar: The Paladin

Strength: 6 Attack: 7 Defence: 6 Perception: 5 Mind: 5 Move: 10

Calorflame: The Cleric

Strength: 5 Body: 6 Attack: 5 Defence: 5 Perception: 4 Mind: 10 Move: 10

Grimbeard: The Fighter

Strength: 9 Body: 9 Attack: 7 Defence: 8 Perception: 7 Mind: 2 Move: 6

Ravenslock: The Wizard

Strength: 4 Body: 4 Attack: 4 Defence: 2 Perception: 6 Mind: 14 Move: 10

Stormbow: The Adventurer

Strength: 4 Body: 4 Attack: 5 Defence: 5 Perception: 9 Mind: 6 Move: 12

Celeste: The Mystic

Strength: 3 Body: 4 Attack: 4 Defence: 2 Perception: 7 Mind: 14 Move: 10

Once you are happy with your party return to the main menu and enter the character modification screen.

CHARACTER MODIFICATION SCREEN

Each character receives 5 extra points that can be allocated in which ever way you wish to the following attributes.

Body Combat Perception Strength Mind

The five points are represented by the Candle Of Life Force on the left of the screen.

You cannot decrease any of the character attributes below the default minimum.

To alter an attribute, move on to the appropriate icon. An up or down cursor will automatically appear and each time you click on this, the level will move up or down by one. You can still rearrange the levels after the candle has extinguished by taking away points and reallocating them in the same way until you are happy with the configuration. Click on the cursors underneath the character icon to take you to the next party member.

When you are happy with your modifications, press the red button on the arrow at the foot of the page to return to the main menu.



MAP SCREEN/PLAY GAME

Your current location will be shown by a flag. The possible destinations are shown by flashing icons and you may have a number of destinations to choose from, at any one time. To choose a destination, use the D-Pad to move onto one of the icons and your flag icon will move there, press the red button to select. You will now begin your next adventure or enter a trading post.

As well as the scenarios that make up The Legacy Of Sorasil, there are three trading posts, where you will be able to buy and sell equipment and hear rumours that may help you on your quest. At the end of a scenario you will be returned to the main menu.

Trading Posts

There are three Trading Posts in Legacy Of Sorasil, where you can buy weapons and equipment or hear rumours that may aid you in your quest. To sell an object use the D-Pad to snap to the 'S' and you will be presented with a price list giving the amount the trader is willing to pay you for a particular object. To select an item for sale, move the scroll bar using the cursors until the item is highlighted. The item will now appear next to your character icon. Use the red button to select the item, use the D-Pad to drag it onto the shop counter and press the red button again to release it. The item will now disappear from your inventory, and your gold total will be credited with the appropriate amount.

It's worth bearing in mind that these traders buy low and sell high; this means you will always pay more to buy an item off a trader than he will to buy the same item off you! That's business!

To buy an item click on the 'B' and a list of all the Traders current stock will appear. If you see an item you wish to purchase, move the scroll bar until it is highlighted. The item will appear on the desk in front of the trader. Use the red button to select the item and use the D-Pad to move it to your character icon. Press the red button a second time to deposit it in your backpack. The appropriate amount of gold coins will be deducted from your purse. Several items are subject to availability and a trader may not have the more exotic items in stock for long. You should also note the prices of each item. Generally speaking, the more expensive the merchandise, the more effective it will be.

Finally, remember that not every character can use every weapon. The Mage, for instance, would have trouble lifting a broadsword, yet alone hitting anyone with it! Should you be foolish enough to attempt to buy weapons you cannot use, don't count on the trader letting you know, he is there to make money, after all.

Happy Shopping!

LOAD/SAVE SCREEN

At the end of each scenario, you will return to the Main Options screen.

To save a game, use the D-Pad to select the save icon and press the red button, your game will now be saved to the battery ram. Note: You can only save after a quest.

To load a saved game, select the load button and press the red button to select.

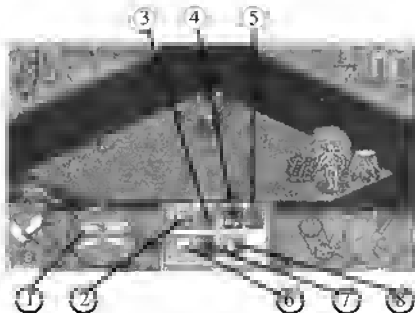
If you wish you can generate a set of characters and then save them immediately in this section. This will allow you to return to them straight away should anything 'unfortunate' happen to them on an adventure.

PLAYING THE GAME

The main playing screen looks something like this:

The game is divided into turns: you move your characters first then the Forces of Darkness move theirs. Each of your characters moves in the order you selected at the start, and there are a range of options each can carry out. These are represented by the icons at the foot of the screen and described in detail below.

Each character has an allocation of 20 action points per turn that can be used in which ever way you wish. Complex actions will eat away at these points, so spend them carefully. For example: Actions such as moving use less points than searching the surrounding area for traps or treasure. As a rule



of thumb, 1 movement point = 1 action point, whilst a search could cost 10 or more. You will of course only be able to carry out actions if you have sufficient points left. By using your points wisely you will find that you will be able to move, engage in combat, or cast a spell and search for traps in a single turn. The actions a character can carry out during a turn are as follows:

- 1)Movement 2)Combat 3)Magic 4)Search for Secret Treasure 5)Search for Secret Doors/Traps 6)Look at the Map 7)Open Doors 8)Check Inventory

These are represented by the icons in the book at the foot of the screen. When an option is no longer available to you the icon will dim.

When you have completed a character's activities for that turn, use the D-Pad to move to the bottom right of the icon book, press the red button to 'turn the page' and carry out activities for the next character. When you have finished moving all your characters, the Forces of Darkness will move theirs. The map will appear on screen showing the movements of any monsters and any combat between them and your party will be resolved. The screen will then darken for a few seconds whilst the data is updated and you can continue to move your characters again.

Movement

The playing area is divided into squares and movement into each square costs 1 action point. Characters can move up to their maximum allocation of movement points per turn, but they do not have to use all of them.

Movement points are displayed in the bottom left hand corner of the screen. (Under the footprints). There are two ways of moving a character:

Firstly, using the D-Pad and press the red button on one of the four directional arrows to move your character in the direction you wish. The directions available to you are highlighted, obviously you will be unable to walk through a tree for example. You can change direction as many times as you wish by simply clicking on a different directional arrow. Secondly, if you know how many movement points your character has you can press the green button to select the board area and use the pointer to choose a square. Press the red button on a square you wish that character to move to. The character will then move to that square using the minimum number of movement points possible.



You do not have to use your movement points all at once. You can, for example, move, engage in combat or search and then move again, but remember you will be restricted by the amount of action points you have used during your turn.

A character may not move diagonally nor move onto an occupied square. You can move through a square occupied by a fellow party member only if there is room for you to exit that square. You may never occupy nor move through a square with a monster in it.

Combat

Combat is split into two stages: attack and defence but both are moderated by the computer. To engage an enemy in combat you must stand on a square adjacent to them and, using the D-Pad move the cursor to the sword icon at the foot of the screen. Press the red button to select. The cursor will now change into a sword. Simply point the sword onto the enemy you wish to fight and the computer will resolve combat. If your character strikes an opponent three times during an attack round, this indicates that combat was successful and that a hit has been made against your opponent.

The time it takes for one round of combat depends upon which character is fighting. The Barbarian and Fighter will use up less of their action points per combat round than the other characters.

You cannot attack diagonally, but up to four characters can attack the same opponent.

To save time moving between character and icon you can, if you wish, press the blue or yellow buttons on the combat icon. From then onwards, every time you press the blue/yellow button the cursor will change into a sword and you can proceed to engage combat in the usual manner. The option to take this short cut is not restricted to the combat icon, but can be used with any other icon i.e. Spells, Map, Search etc.

Magic

All characters can use magic potions and certain characters are able to use spells. The effectiveness of a spell or potion is gauged by the mind points of the caster. A potion of lightning bolt thrown by the Barbarian will prove far less effective than one hurled by the Mystic and of course, don't expect the big man to do much else that turn.



The greater a characters intelligence the more potent the spell or potion and the less time it takes to cast.

To cast a spell or use a potion click onto the magic icon. This will take you to a screen similar to the inventory, but instead of 'Equipped' and 'Backpack' this has two sections headed 'Potions' and 'Spells' (Spells can be used more than once whilst potions have only one charge). Use the D-Pad to toggle and press the red button on the spell or potion you wish to use: the cursor will now change to a pentacle.

Now toggle to the arrow at the bottom right of the screen and press the red button, this will take you back to the main playing screen.

If the spell or potion you are casting affects an area or can only be used on the caster themselves (e.g. Potion of Health) the magic will now work automatically.

If the magic is cast at a specific individual, the pentacle will remain on the screen. Place the pentacle over the character or monster you wish to cast the spell at and press the red button.

If you now decide not to cast the spell, press the blue button.

If your magic was successful the effects of your magic will appear on the screen. Remember the effectiveness of all magic is dependant upon the mindpoints of the caster; don't be too surprised if the Fighter fails to send the Wraith to sleep.

For a list of Magic Spells and their effects see the Spellbook.

Searching For Traps/Secret Doors

Select the door icon with the D-Pad toggle and press the red button, an on screen message will tell you whether your search has been successful and if so how many traps/secret doors you have found. Press the red button and the message will disappear.

If you have been successful the Playing Screen will show the location of the traps/secret doors you have discovered in their appropriate locations.

Once a trap has been discovered it remains a hazard until it has been deactivated. To do this you will need a tool kit. (The Dwarf already has a tool kit in his inventory screen, the other characters must buy one). Once you have discovered a trap, move your character with the toolkit to a square adjacent to the trap, select the toolkit icon from your inventory



and exit the inventory. Move to and press the red button on the trap you wish to deactivate with the cursor. The square is now safe to walk over.

Monsters do not set off traps, it's unfair but true: they set them. A few words of advice; don't be foolhardy as traps are just as dangerous to the second person who activates them as the first.

Searching For Treasure.

This is done in the same way as searching for traps. Toggle to the treasure icon and press the red button and an on screen message will tell you whether your search has been successful. If you have found treasure the screen will tell you what you have found, where it was hidden and show an icon representing the item you have found.

If you have found treasure, press the red button to delete the on screen message and you will find that the treasure has been added to your gold total/ equipment list in your inventory. If you have found a magic item, follow the same procedure to delete the message then select on your inventory icon. Your inventory will appear with the icon representing the newly found magic item in your backpack. If you click on the item with the red button, the name of the item will appear in your inventory.

You can choose to keep it there or equip yourself with it. Only by equipping yourself with the item can you make use of its powers. Potions are best left in your backpack until needed.

Map

Clicking on this icon will show you a map of the area you have explored so far. It will show the location of monsters and members of your party (particularly useful when they are all separated by miles of underground tunnels).

At the end of each turn the Map Screen will appear showing the movements of the Forces of Darkness for their corresponding turn.

Looking at the map costs you no action points. You can scroll around the map by using the four arrows in the bottom right hand corner of the screen, use the red button to select a direction. This will take you through the 'known' areas of the map. Also by selecting the

circle in the middle of the arrows, you can centre the map on the character you are currently looking at. To leave the map, use the D-Pad to toggle to the arrow in the bottom right hand corner of the screen and press the red button to exit.

Opening Doors

To enter or leave a room characters must use the door (unless they have some magical means available). To open a door stand on the square in front of it and toggle to the key icon and press the red button. The same procedure can be used to close an open door. Opening a door does not use up any movement points and a character can still move if they have any movement points left for that turn. Once opened a door remains open for the entire game or until a character shuts it. The cost is always 1 action point.

Note: Should the character be adjacent to more than one door, then they will open the one directly in front of them.

Inventory

Selecting this icon will take you to the following screen. This is the inventory screen and it lists the equipment your character possesses and where they are carrying that equipment.

The top and middle boxes on the left are where weapons are placed when not in use, the box below tells you how much gold the character has.

Next to these are two large boxes 'Equipped' and 'Backpack'. Items not currently in use by the character, can be stored until needed in the backpack.

In order to use equipment such as a weapon or magical item, characters must 'equip' themselves. To do this, use the D-Pad to toggle and the red button to select the item you want to equip the character with, move the icon into the 'Equipped' section of the screen and press the left mouse button again to release the item.

At the foot of the screen is a panel. It is usually blank but if you choose an item using the D-Pad and the red button, its name will appear in this panel and remain until the red button is pressed again.

To return to the main playing screen, use the D-pad to toggle on the arrow in the bottom right corner of the screen and press the red button.

Book Of Magic

Fire

BALL OF FLAME - This spell can be cast at any one monster or character. It will inflict 2 body points of damage upon the victim.

FLAME OF HEALING - This spell works on only the caster or their fellow heroes and will restore up to 4 points of body damage.

WALL OF FIRE - Creates a 1 square wall of fire for a duration of 2 turns. Anyone who crosses that square will suffer 3 points of body damage.

FEAR - This spell causes the victim to cower in fear at the sight of the caster, rendering helpless for 1 turn.

COURAGE - Causes the target's combat level to be doubled during the next turn. (Courage is effective on either the caster or any of the other party members).

Air

LIGHTNING BOLT - This spell can be cast at any one monster or character. The victim will receive 2 body points of damage.

TEMPEST - Will cause the victim to be engulfed by a whirlwind, the force of which will cause them to miss their next turn.

SWIFT WIND - Will double the movement points of any character for 1 round.

HEALING WIND - These revitalising winds will restore up to 6 body points on either the caster or fellow character

DETECT TRAPS - Will find all secret doors and traps in a 10 square radius

Water

WALL OF WATER - Creates a 1 square wall of water for a duration of 2 turns. Anyone crossing that square will lose three body points

WATER OF HEALING - Restores up to 4 points of body damage to ailing heroes.

SLEEP - Sends the victim into a deep unwakeable slumber for 1 turn, making them unable to defend themselves.

RUST · Cast on any individual, this spell will render any metal weapon they carry utterly useless.

DEMORALISE · Terrifies the enemy making them unable to launch an attack. Demoralised monsters and characters, however still defend as normal.

Earth

ROCKSKIN · Makes the individual impervious to physical attack for 1 round. Rejuvenates injured heroes to the tune of up to 4 body points.

ANY PROBLEMS?

If you have problems loading The Legacy of Sorasil, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 9.30 and 17.30 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753423

COPYRIGHT

Copyright © 1994 Gremlin Graphics Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the CD are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use this product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disc without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
 - Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
 - Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
 - Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



Présente:

The Legacy of Sorasil

The Legacy of Sorasil

The Legacy Of Sorasil est une aventure épique imaginaire avec neuf scénarios fantastiques qui lance un défi même au joueur le plus chevronné. Les scénarios de Sorasil ne sont pas des aventures individuelles mais font partie d'une même campagne dont l'objectif primordial est de libérer la terre de Rhia de l'emprise du mal.

Pour ce faire, vous devez former un groupe de quatre héros. Vous pouvez choisir parmi huit personnages différents, chacun d'entre eux ayant des points forts et des points faibles. De cette façon, vous serez en mesure d'adapter votre équipe aux besoins de votre campagne.

Partez en campagne avec vos héros et relevez les défis qui vous attendent. Vous allez rencontrer des monstres doués de pouvoirs extraordinaires, être confrontés à des énigmes et à des pièges implacables qui vont mettre les compétences de votre équipe à rude épreuve.

Au fur et à mesure que vous avancez dans l'aventure, vos personnages vont eux aussi acquérir de l'expérience et des pouvoirs. Ce qui est vital puisque chaque nouvelle aventure vous donne de plus en plus de fil à retordre (Rien de surprenant!).

Le jeu Sorasil ne se déroule pas uniquement dans des donjons lugubres. Vous allez découvrir toute une série d'endroits: des forêts enchantées, des temples mystiques et des châteaux étranges. Une foule de créatures maléfiques et de dangers vous attendent, avec des énigmes et des pièges qui vont mettre vos capacités mentales et physiques à l'épreuve.

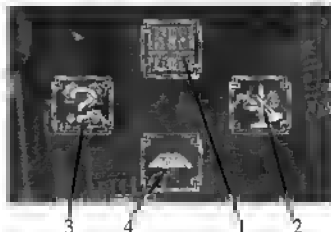
COMMENCER

Eteignez votre CD32. Ouvrez le couvercle et insérez le CD The Legacy of Sorasil, en gardant la face imprimée vers le haut. Fermez le couvercle et allumez votre CD32. The Legacy of Sorasil commencera à se charger. Veuillez vous assurer que votre CD Legacy of Sorasil est à l'abri de la poussière, et manipulez-le prudemment pour éviter les rayures.

ATTENTION! NE JOUEZ PAS LA SECTION 1 DU CD DE JEU SUR UN LECTEUR CD AUDIO.

ECRAN OPTIONS PRINCIPALES

Il y a quatre options, chacune d'elles est représentée par une icône. Celles-ci sont expliquées en détail ci-après. Pour sélectionner une option, utilisez le bouton-D pour aller d'une case à l'autre et appuyez sur le bouton rouge pour sélectionner.



1. Ecran carte/jeu
2. Ecran de modification des personnages
3. Ecran de sélection des personnages
4. Ecran de chargement et sauvegarde

Pendant le jeu, vous pouvez choisir l'option d'alternance automatique pour le bouton-D; appuyez simplement sur le bouton vert, allez dans le coin supérieur gauche de l'écran et appuyez sur le bouton rouge. Un menu déroulant apparaîtra; là, vous pouvez activer et désactiver les options suivantes: Musique (Music), Effets Sonores (Sound FX), Choix (Snap) et Principal (Main). Cliquez sur "Main" avec le bouton rouge pour retourner au jeu.

Remarque: Vous pouvez utiliser le bouton-D ou une souris pour jouer à The Legacy of Sorasil, mais vous ne pouvez utiliser qu'une seule méthode de contrôle à la fois. N'oubliez pas de vérifier que seul le bouton-D ou la souris (et pas les deux) est branché lorsque vous commencez à jouer.

ECRAN SELECTION DES PERSONNAGES

Cet écran vous permet de sélectionner jusqu'à quatre personnages pour entreprendre cette aventure. Vous pouvez choisir quatre personnages parmi les huit proposés.

Pour sélectionner un personnage, utilisez le bouton D pour choisir une porte et appuyez sur le bouton rouge pour l'ouvrir. Le personnage sélectionné apparaît dans l'embrasure de la porte. Cliquez sur les flèches au-dessous de la porte pour passer en revue les huit personnages possibles. Appuyez sur le bouton rouge pour fermer la porte. L'ordre dans lequel les personnages apparaissent dans l'embrasure des portes détermine l'ordre des déplacements pendant le jeu. Par exemple, si le Barbare apparaît dans la seconde embrasure de porte en partant de la gauche, il sera le deuxième personnage à se déplacer pendant la partie; si le Paladin est dans la première embrasure de porte, c'est lui qui se déplace en premier pendant la partie.

Il vous est donc possible de déplacer n'importe quelle combinaison de personnages dans n'importe quel ordre.

Vous n'êtes pas obligé de choisir quatre personnages mais les scénarios ont été conçus pour 4 et même dans ce cas, vous aurez besoin d'une bonne combinaison de force et de magie pour réussir dans votre entreprise. Moins vous sélectionnez de personnages, plus le scénario sera difficile.

Choisissez bien votre groupe de héros. Pour vous aider, vous trouverez ci-dessous une brève description de chacun des personnages et de leurs caractéristiques. Quittez cet écran en cliquant avec le bouton rouge sur la flèche en bas de l'écran.

PERSONNAGES ET TRAITS DE CARACTERE

Les caractéristiques indiquées ci-dessous sont les traits de caractère par défaut. Il vous est possible de modifier certains de ces attributs dans la section Création des personnages.

Angor: Le Barbare

Force:8 Corps:8 Attaque:7 Défense:7 Perception:4 Intelligence:2 Déplacement:10

Oakheart: Le Garde forestier

Force:5 Corps:6 Attaque:5 Défense:5 Perception:10 Intelligence:4 Déplacement:11

**Haxar: Le Paladin**

Force:6 Corps:8 Attaque:7 Défense:6 Perception:5 Intelligence:5 Déplacement:10

Calorflame: L'ecclésiastique

Force:5 Corps:6 Attaque:5 Défense:5 Perception:4 Intelligence:10 Déplacement:10

Grimbeard: Le Combattant

Force:9 Corps:9 Attaque:7 Défense:8 Perception:7 Intelligence:2 Déplacement:6

Ravenslock: L'Enchanteur

Force:4 Corps:4 Attaque:4 Défense:2 Perception:6 Intelligence:14 Déplacement:10

Stormbow: L'aventurier

Force:4 Corps:4 Attaque:5 Défense:5 Perception:9 Intelligence:6 Déplacement:12

Celeste: La Mystique

Force:3 Corps:4 Attaque:4 Défense:2 Perception:7 Intelligence:14 Déplacement:10

Dès que vous avez constitué votre équipe, revenez au menu principal et passez à l'écran de modification des personnages.

ECRAN DE MODIFICATION DES PERSONNAGES

Chaque personnage reçoit 5 points supplémentaires que vous pouvez répartir entre les rubriques suivantes comme vous le voulez.

Corps	Combat	Perception	Force	Intelligence
-------	--------	------------	-------	--------------

Les cinq points sont représentés par la Chandelle de force vitale à gauche de l'écran.

Vous ne pouvez pas faire baisser les caractéristiques d'un personnage au-dessous de la valeur par défaut minimum.

Pour modifier une caractéristique, passez à l'icône correspondante. Un curseur s'affiche automatiquement et chaque fois que vous cliquez dessus, le nombre de points augmente ou baisse de 1.

Vous avez toujours la possibilité de modifier le nombre de points après l'extinction de la chandelle en soustrayant des points et en les répartissant de la même façon jusqu'à ce que vous soyez satisfait de la configuration obtenue.

Cliquez sur les curseurs situés sous l'icône du personnage pour passer au membre du groupe suivant.

Quand vous avez terminé vos modifications, cliquez sur la flèche au bas de la page avec le bouton rouge pour revenir au menu principal.

ECRAN CARTE/JEU

L'endroit où vous vous trouvez actuellement sera indiqué par un drapeau. Les destinations possibles sont indiquées par les icônes clignotantes et à n'importe quel moment du jeu, vous pouvez avoir plusieurs destinations parmi lesquelles choisir.

Pour choisir une destination, utilisez le bouton-D pour vous placer sur l'une des icônes et votre icône drapeau se placera sur la destination; appuyez sur le bouton rouge pour sélectionner. Vous pourrez alors partir pour une nouvelle aventure ou entrer dans un comptoir.

En plus des scénarios qui composent The Legacy Of Sorasil, il y a trois comptoirs où vous pourrez acheter et vendre du matériel et écouter les rumeurs qui pourront vous être utiles au cours de votre périple.

A la fin d'un scénario, vous revenez au menu principal.

Comptoirs

Il y a trois Comptoirs dans Legacy Of Sorasil où vous pouvez vous procurer des armes et du matériel ou écouter les rumeurs qui pourront vous aider au cours de votre périple. Pour vendre un objet, utilisez le bouton-D pour passer au 'S' et vous verrez apparaître un tarif indiquant le montant que le commerçant est prêt à payer pour un objet particulier. Pour sélectionner un article à vendre, déplacez la barre de défilement avec les curseurs jusqu'à ce que l'article soit en surbrillance. L'article apparaît à présent à côté de l'icône de votre personnage. Cliquez sur l'article avec le bouton rouge pour le sélectionner, tirez-le avec le bouton-D pour l'amener sur le comptoir de la boutique et appuyez à nouveau

sur le bouton rouge pour le relâcher. L'article disparaît alors de votre inventaire et le montant correspondant sera ajouté à votre cagnotte d'or.

Rappelez-vous que ces marchands achètent à bas prix mais vendent à prix élevés. Cela veut dire que vous payez toujours davantage pour acheter un article au marchand qu'il ne vous offre pour vous racheter le même article! C'est ça les affaires!

Pour acheter un article, cliquez sur le 'B' et la liste de tout le stock actuel des marchands s'affiche. Si vous voyez un article que vous avez envie d'acheter, déplacez la barre de défilement jusqu'à ce que l'article soit en surbrillance. L'article apparaîtra sur le comptoir devant le commerçant. Cliquez sur l'article avec le bouton rouge pour le sélectionner et amenez-le jusqu'à l'icône de votre personnage avec le bouton-D. Appuyez sur le bouton rouge une deuxième fois pour le déposer dans votre sac. Le nombre de pièces d'or correspondant sera déduit de votre bourse. Plusieurs articles sont fonction des stocks disponibles et il se peut qu'un marchand n'ait pas les articles les moins courants en stock pendant très longtemps. Regardez bien les prix des différents articles. En général, plus un article est cher, plus il est efficace.

Enfin, n'oubliez pas que tous les personnages ne peuvent pas utiliser toutes les armes. Le Mage, par exemple, aurait du mal à soulever le glaive, sans parler de frapper quelqu'un avec! Si vous êtes assez bête pour essayer d'acheter des armes que vous ne pouvez pas utiliser, n'espérez pas que le marchand vous le dira; c'est un homme d'affaires après tout.

Bon shopping!

ECRAN DE CHARGEMENT ET SAUVEGARDE

A la fin de chaque scénario, vous revenez à l'écran Options principales.

Pour sauvegarder une partie, sélectionnez l'icône de sauvegarde avec le bouton-D et appuyez sur le bouton rouge; votre jeu sera alors sauvegardé. Remarque: vous ne pouvez sauvegarder qu'après une quête.

Pour charger une partie sauvegardée, sélectionnez le bouton de chargement et appuyez sur le bouton rouge pour sélectionner.

Si vous voulez, vous pouvez former un groupe de personnages et le sauvegarder tout de suite dans cette section. Cela vous permettra de revenir à eux sans tarder s'il devait leur arriver quelque chose de regrettable au cours d'une aventure.

LE JEU

L'écran principal se présente comme suit:

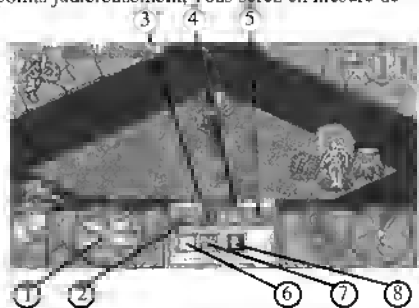
Tour

Le jeu est divisé en tours: vous déplacez vos personnages en premier puis les Forces des ténèbres déplacent les leurs. Chacun de vos personnages intervient dans l'ordre que vous avez sélectionné au départ et vous disposez d'une série d'options pouvant être effectuées par chacun d'eux. Celles-ci sont représentées par des icônes au bas de l'écran et décrites en détail ci-après.

Chaque personnage a droit à 20 points d'action par tour qui peuvent être utilisés comme vous le voulez. Les actions compliquées vont entamer ce stock de points rapidement alors faites preuve de circonspection. Par exemple, des actions comme le déplacement utilisent moins de points que la recherche de pièges ou de trésors dans les environs. En règle générale, 1 point de déplacement = 1 point d'action, tandis que les recherches coûtent 10 points ou plus. Vous ne serez, bien sûr, en mesure d'effectuer des actions que si vous avez suffisamment de points. En utilisant vos points judicieusement, vous serez en mesure de vous déplacer, d'engager le combat, ou de jeter un sort et de chercher les pièges en un seul tour.

Les actions qu'un personnage peut effectuer pendant un tour sont les suivantes:

1. Déplacement
2. Combat
3. Magie
4. Chercher les trésors cachés
5. Chercher les portes secrètes/lespièges
6. Consulter la carte
7. Ouvrir les portes
8. Contrôler l'inventaire



Ces actions sont représentées par les icônes sur le livre au bas de l'écran. Quand une option n'est plus disponible, l'icône s'estompe.

Quand vous avez terminé les actions d'un personnage particulier pour ce tour, utilisez le bouton-D pour vous placer sur le coin droit au bas de l'icône de livre, appuyez sur le bouton rouge pour «tourner la page» et effectuer les actions du personnage suivant.

Lorsque vous avez terminé de déplacer tous les personnages, les Forces des Ténèbres déplaceront les leurs. La carte s'affiche sur l'écran et indique les déplacements de tout monstre; tout combat ayant lieu avec votre groupe sera résolu.

L'écran s'assombrit pendant quelques secondes durant la mise à jour des données et vous pouvez alors continuer à déplacer vos personnages.

Déplacement

La zone de jeu est divisée en cases et les déplacements dans chacune de ces cases coûtent 1 point d'action. Les personnages peuvent être déplacés autant de fois que leur nombre maximum de points de déplacement par tour le permet mais ils ne sont pas obligés de les utiliser tous.

Les points de déplacement s'affichent au bas de l'écran à gauche (Sous les empreintes de pas).

Il y a deux façons de déplacer un personnage:

Premièrement, utilisez le bouton-D et cliquez avec le bouton rouge sur l'une des quatre touches flèches pour déplacer votre personnage dans la direction voulue. Les directions possibles sont en surbrillance. Bien sûr, vous ne pourrez pas passer à travers un arbre, par exemple. Vous pouvez changer de direction aussi souvent que vous le voulez en cliquant sur une flèche directionnelle différente.

Deuxièmement, si vous savez combien de points de déplacement un personnage possède, vous pouvez appuyer sur le bouton vert pour sélectionner la zone de jeu et utiliser le pointeur pour choisir une case. Cliquez sur la case où vous voulez que votre personnage se rende avec le bouton rouge. Le personnage passera ensuite dans cette case en utilisant le minimum de points de déplacement possible.



Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos points de déplacement d'un seul coup. Vous pouvez, par exemple, vous déplacer, engager le combat ou faire des recherches, puis vous déplacer à nouveau mais n'oubliez pas que vous êtes limité par le nombre de points d'action que vous avez utilisés pendant votre tour.

Un personnage n'a pas la possibilité de se déplacer en diagonale ni de se déplacer dans une case déjà occupée. Vous pouvez passer dans une case occupée par un membre de votre groupe uniquement s'il y a assez de place pour pouvoir sortir de la case. Vous ne pouvez en aucun cas occuper ou passer dans une case occupée par un monstre.

Combat

Le combat se fait en deux étapes: l'attaque et la défense, mais les deux sont contrôlées par l'ordinateur. Pour engager le combat avec un ennemi, vous devez être sur une case à côté de votre adversaire et en utilisant le bouton-D, placez le curseur sur l'icône épée au bas de l'écran. Appuyez sur le bouton rouge pour sélectionner. Le curseur se transforme en épée. Il vous suffit de pointer l'épée dans la direction de l'adversaire que vous souhaitez attaquer et l'ordinateur décidera de l'issue du combat. Si votre personnage atteint un adversaire trois fois au cours d'une attaque, cela indique que vous avez remporté le combat et que votre adversaire a été touché.

La durée d'une manche de combat dépend du personnage qui se bat. Le Barbare et le Combattant utilisent moins de points d'action par manche de combat que les autres personnages.

Vous n'avez pas la possibilité d'attaquer en diagonale, mais quatre personnages peuvent attaquer le même adversaire.

Pour gagner du temps pendant les déplacements entre personnage et icône vous pouvez, si vous le voulez, cliquer sur l'icône de combat avec le bouton bleu ou jaune. A partir de là, chaque fois que vous appuyez sur le bouton bleu/jaune, le curseur se transforme en épée et vous pouvez engager le combat comme avant. Ce raccourci n'est pas limité à l'icône de combat, vous pouvez l'utiliser pour n'importe quelle autre icône: Sorts, Carte, Recherche etc.

Magie

Tous les personnages peuvent utiliser des potions magiques et certains d'entre eux peuvent jeter des sorts. L'efficacité du sort ou de la potion est fonction des points d'intelligence du jeteur de sorts/de l'utilisateur de potion. Une potion de foudre lancée par le Barbare sera bien moins efficace qu'une potion infligée par la Mystique et bien sûr, ne vous attendez pas à des miracles de la part du grand bonhomme pendant ce tour.

Plus le personnage est intelligent, plus le sort ou la potion est puissant(e) et moins il met de temps à le jeter ou à l'utiliser.

Pour jeter un sort ou utiliser une potion, cliquez sur l'icône de magie. Vous verrez s'afficher un écran semblable à celui de l'inventaire, mais au lieu de "Équipé" et "Sac", cet écran comporte deux sections intitulées "Potions" et "Sorts" (Les sorts peuvent être jetés plus d'une fois alors que les potions ne marchent qu'une seule fois). Utilisez le bouton-D pour faire défiler les différents sorts et potions et cliquez avec le bouton rouge sur celui ou celle de votre choix: le curseur se transforme en pentacle.

Maintenant placez-vous sur la flèche au bas de l'écran à droite et appuyez sur le bouton rouge pour revenir à l'écran principal.

Si le sort ou la potion que vous jetez/utilisez affecte une zone ou ne peut être utilisé(e) que sur le jeteur de sorts lui-même (par ex. Potion de santé), la magie prendra effet automatiquement.

Si le sort magique est jeté à un individu particulier, le pentacle reste sur l'écran. Placez le pentacle sur le personnage ou le monstre auquel le sort est destiné et appuyez sur le bouton rouge.

Si vous changez d'avis et ne souhaitez plus jeter le sort, appuyez sur le bouton bleu.

Si vos pouvoirs magiques ont réussi, vous en verrez les conséquences apparaître sur l'écran. Rappelez-vous, l'efficacité de toute magie dépend des points d'intelligence du jeteur de sorts; ne soyez pas trop étonné si le Combattant ne réussit pas à endormir le spectre.

Pour connaître la liste des sorts magiques et de leurs effets, reportez-vous au Livre des sorts.



Recherche des pièges/portes secrètes

Sélectionnez l'icône de porte avec le bouton-D et appuyez sur le bouton rouge, un message sur l'écran vous indique si vos recherches ont abouti et si c'est le cas, le nombre de pièges et de portes secrètes que vous avez découverts. Appuyez sur le bouton rouge et le message disparaîtra.

Si vous avez réussi, l'écran de jeu vous indique l'emplacement des pièges/des portes secrètes que vous avez découverts.

En cas de découverte d'un piège, celui-ci reste un danger tant qu'il n'est pas désactivé. Pour ce faire, il vous faut une trousse à outils. (Le Nain possède déjà une trousse à outils sur son écran inventaire, les autres personnages doivent en acheter une). Dès que vous avez découvert un piège, placez votre personnage et sa trousse à outils sur une case adjacente au piège, sélectionnez l'icône de la trousse à outils dans votre inventaire puis quittez l'inventaire. Placez le curseur sur le piège que vous souhaitez désactiver et appuyez sur le bouton rouge. Vous pouvez à présent passer sur cette case en toute sécurité.



Les monstres ne déclenchent pas les pièges, ils les posent; ce n'est pas juste mais c'est la vérité. Un petit tuyau: ne soyez pas trop téméraire car les pièges sont tout aussi dangereux pour la deuxième personne qui les active que pour la première.

Recherche des trésors

Vous procédez de même que pour la recherche des pièges. Placez-vous sur l'icône des trésors, appuyez sur le bouton rouge et un message sur l'écran vous indique si vos recherches ont abouti. Si vous avez trouvé un trésor, l'écran vous indique ce que vous avez trouvé, l'endroit où il était caché et affiche l'icône représentant l'objet que vous avez trouvé.

Si vous avez trouvé des trésors, appuyez sur le bouton rouge pour effacer le message affiché à l'écran et vous verrez que le trésor a été ajouté au montant d'or/à la liste de matériel sur votre inventaire.

Si vous avez trouvé un objet magique, procédez de même pour effacer le message puis cliquez sur l'icône de votre inventaire. Votre inventaire s'affiche avec l'icône représentant



l'objet magique que vous venez de trouver dans votre sac. Si vous cliquez sur cet objet avec le bouton rouge, le nom de l'objet apparaît dans votre inventaire.

Vous pouvez choisir de le laisser dans l'inventaire ou de le porter sur vous. C'est seulement en le portant sur vous que vous pouvez utiliser ses pouvoirs. Il vaut mieux laisser les potions dans votre sac jusqu'au moment où vous en avez besoin.

Carte

Si vous cliquez sur cette icône, vous verrez apparaître une carte de la zone que vous avez explorée jusqu'à présent. Elle vous indiquera l'endroit où se trouvent les monstres et les membres de votre équipe (c'est particulièrement utile quand ils sont tous séparés par des kilomètres de tunnels souterrains).

A chaque fin de tour, l'écran carte s'affiche, indiquant les mouvements des Forces des Ténèbres pendant le même tour.

Consulter la carte ne vous coûte aucun point d'action.

Vous pouvez faire défiler la carte en utilisant les quatre flèches au bas de l'écran à droite, utilisez le bouton rouge pour sélectionner une direction. Vous verrez ainsi les zones «connues» de la carte. Egalement, en sélectionnant le cercle situé au milieu des flèches, vous pouvez centrer la carte sur le personnage qui est en train de la consulter. Pour quitter la carte, placez-vous sur la flèche au bas de l'écran à droite avec le bouton-D et appuyez sur le bouton rouge pour quitter.

Ouvrir les portes

Pour pénétrer dans une pièce ou en sortir, les personnages doivent utiliser la porte (sauf s'ils disposent d'un moyen magique). Pour ouvrir une porte, placez-vous sur la case située devant, placez le curseur sur l'icône de la clé et appuyez sur le bouton rouge. Vous pouvez procéder de même pour refermer une porte ouverte. Vous n'utilisez aucun point de déplacement en ouvrant une porte et un personnage peut se déplacer à nouveau s'il lui reste des points de déplacement pour ce tour. Une fois ouverte, la porte reste ouverte pendant toute la durée de la partie ou jusqu'à ce qu'un personnage la referme. Cela vous coûte toujours 1 point d'action.

Remarque: Si le personnage est près de plusieurs portes, alors il ouvrira celle qui est directement en face de lui.

Inventaire

Si vous sélectionnez cette icône, vous passez à l'écran suivant.

Il s'agit de l'écran inventaire qui donne la liste du matériel dont votre personnage dispose et indique où il transporte ce matériel.

Les fenêtres du haut et du milieu à gauche sont les endroits où les armes sont placées lorsqu'elles ne sont pas utilisées par le personnage. La fenêtre située dessous vous indique le montant d'or que le personnage possède.

A côté de ces fenêtres, il y a deux grandes fenêtres "Equippé" et "Sac". Les objets qui ne sont pas utilisés par le personnage peuvent être stockés dans le sac jusqu'au moment où il en a besoin.

Pour utiliser le matériel, par exemple une arme ou un objet magique, les personnages doivent s'en «équiper». Pour ce faire, utilisez le bouton D pour vous placer sur l'objet avec lequel vous voulez «équiper» le personnage et appuyez sur le bouton rouge pour le sélectionner, amenez l'icône dans la section "Equippé" de l'écran et appuyez à nouveau sur le bouton gauche de la souris pour le relâcher.

Il y a un panneau au bas de l'écran. En général, il reste vide mais si vous choisissez un objet avec le bouton D et le bouton rouge, le nom de cet objet s'affiche dans le panneau et y reste jusqu'au moment où vous appuyez à nouveau sur le bouton rouge.

Pour revenir à l'écran principal, utilisez le bouton D pour placer le curseur sur la flèche au bas de l'écran à droite et appuyez sur le bouton rouge.

Livre de Magie

Feu

BOULE DE FEU - Ce sort peut être jeté à n'importe quel monstre ou personnage. Il inflige 2 points d'endommagement du corps à la victime.

FLAMME DE GUERISON - Ce sort ne marche que sur le jeteur de sorts lui-même ou sur ses compagnons et peut restaurer jusqu'à 4 points de corps.

MUR DE FEU - Crée un mur de feu d'1 case pendant 2 tours. Toute personne traversant cette case subit 3 points d'endommagement du corps.

PEUR - Terrifie les adversaires lorsqu'ils voient le jeteur de sorts et les empêche d'attaquer pendant 1 tour.

COURAGE - Cela doublera le niveau de combat du personnage touché par le sort pendant la prochaine bataille. (Le courage peut être utilisé sur le jeteur de sorts lui-même ou sur n'importe quel autre membre du groupe).

Air

ECLAIR FOUDROYANT - Ce sort peut être jeté à n'importe quel monstre ou personnage. La victime subit 2 points d'endommagement du corps.

TEMPETE - La victime est emportée par une tornade et doit passer son tour.

VENT RAPIDE - Double les points de déplacement de tout personnage pendant 1 manche.

VENT DE GUERISON - Ces vents vivifiants redonnent jusqu'à 6 points de corps soit au jeteur de sorts, soit à son compagnon.

DETECTEUR DE PIEGES - Détecte tous les pièges et toutes les portes secrètes dans un rayon de 10 cases.

Eau

MUR D'EAU - Crée un mur d'eau d'1 case pendant 2 tours. Toute personne traversant cette case perd trois points de corps.

EAU DE GUERISON - Redonne jusqu'à 4 points de corps aux héros en mauvaise santé.

SOMMEIL - Fait tomber la victime dans un profond sommeil dont elle ne se réveille pas pendant 1 tour, ce qui l'empêche de se défendre.



ROUILLE - Jeté à n'importe quel individu, ce sort rend l'arme métallique qu'il porte sur lui tout à fait inutilisable.

DEMORALISATION - Terrifie l'ennemi et le rend incapable de lancer une attaque. Les monstres et les personnages démoralisés continuent cependant de se défendre normalement.

Terre

PEAU DURE COMME DE LA PIERRE - Rend la personne invulnérable aux attaques physiques pendant 1 manche. Rajeunit les héros blessés et leur permet de récupérer jusqu'à 4 points de corps.

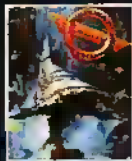
PROBLEMES?

Si vous avez des problèmes pour charger Legacy of Sorasil, ramenez le jeu à votre détaillant, ou renvoyez-le à Gremlin Graphics, à l'adresse indiquée sur la boîte. Si vous avez des questions sur le jeu, vous pouvez appeler le Service Assistance de Gremlin Graphics, entre 14h00 et 16h00, heure anglaise, du lundi au vendredi, au (+44) 742 753423.

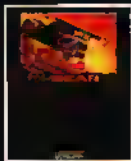
COPYRIGHT

Copyright © 1994 Gremlin Graphics Software Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et les programmes sur le CD sont sous copyright de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit est autorisé à utiliser ce produit pour son usage personnel uniquement. Personne ne peut transférer, donner ou vendre des copies de ce manuel ou les informations contenues sur le CD sans la permission préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne reproduisant toute partie de ce programme, sur quelque support que ce soit, pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright et sera soumise à la responsabilité civile à la discrétion du détenteur du copyright.

ALSO AVAILABLE...



BIGGER...BETTER...FASTER...



WARNING: DO NOT PLAY TRACK 1 OF THIS GAME CD ON ANY AUDIO CD PLAYER.

© 1994 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. TRADEMARKS PENDING. UNAUTHORISED COPYING, LENDING OR RESALE BY ANY MEANS IS STRICTLY PROHIBITED.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD · CARVER HOUSE · 2-4 CARVER STREET · SHEFFIELD S1 4FS · ENGLAND

TEL (0742) 753423